MUTANT CHRONICLES
#1 1996



CHRONICLES FROM THE WARZONE™

En ny spännande tidning till figurslagspelet Warzone:

- Nya brutala närstrids-regler!
- Svar på de vanligaste frågorna i Warzone!
- Nya figurer!
- Tre kraftfulla personligheter:
  - Kardinal Dominic av Luna
  - Alakhai den Sluge
  - Valpurgius, Alakhais ärkemagus

ÄVENTYRSSPEL

TARGET GAMES

ISBN 91-7898-424-6
ART 690727
15.00
9 78917

Heartbreaker™



Imperial Wolfbanes attackerar Cybertronic Chassörer och en Attila III Kyrrasiär



En inkvisitor leder två Brödraskaps soldater, deras sergeant och en mortifikator mot en blodtörstig enhet nekromutanter, anförda av en centurion.

WARZONE™

VÄLKOMMEN TILL CHRONICLES FROM THE WARZONE

Jag andades ut. Det hade varit en fruktansvärd morgon. Det regnade och allt var helt enkelt fel. De reguljära trupperna skulle ha kommit den här morgonen, men de hade inte synts till. Gissade på att de troligtvis redan blivit slaktade i strid några mil härifrån. Det var inte många kvar av oss nu. "Du där! Kom hit!" Skrek jag till en ung man i reguljär uniform som stapplade förbi mig. "Vad har du gjort av din rustning? Sätt på den genast!" Soldaten svarade: "Nej... sir... det tänker jag inte... det är för varmt... höh... höh...". Inte en till. Djungelfebern kommer att ta kål på oss allihop, om inte de odöda legionärerna gör det först. Vi har varit här i fem dagar nu. Jag tog tag i mannen, men han slet sig loss och började klättra upp ur skyttegraven. "Neeeej! Låt mej gå!" Innan jag fick tag på honom igen hade han redan kommit upp och det tog inte mer än en och en halv sekund innan det hördes en hög explosion och mannen föll ner, nu med ett stort hål mellan ögonen.

Hej och välkommen till Chronicles from the Warzone. Vad är då Chronicles from the Warzone, kan man fråga sig? Chronicles from the Warzone är en tidning som handlar om allt som har något att göra med det förträffliga figurslagspelet Warzone. Syftet med denna tidning är att svara på frågor, hålla er spelare informerade om nyheter från oss, berätta om vilka nya produkter som kommer till Warzone och vilka figurer som släpps den här månaden, ge ut regler för nya trupptyper och monster och ge dig stridsrapporter och scenarion. Varför inte ta det här första numret av Chronicles from the Warzone som ett exempel för vad den kan innehålla. Figursidorna visar vad som har utgivits och hur du målar dina figurer. Personligheterna ger dig den där lilla extra kraften du ibland behöver på slagfältet. De nya reglerna för närstrid kan ses som lite mer realistiska än de som finns i Warzone regelboken. Kommande nummer kommer också att innehålla en Frågor och Svar spalt, en sida med brev från läsarna, månadens figur utgivning och mycket mer.

Skriv till oss och säg vad du tycker och vill!

Sami Sinervä, Chefredaktör


Sami Sinervä, Chefredaktör


Nils Gullikson [illegible]ne snubbe

ANSVARIG UTGIVARE:
Target Games

CHEFREDAKTÖR:
Sami Sinervä

UTVECKLING:
Henrik Strandberg

ADDITIONAL DESIGNERS:
Chris Bledsoe
Joseph Goodman
Dave Jones
Bill King

ÖVERSÄTTNING:
Arvid Blomberg

ÖVRIGA BIDRAGSGIVARE:
Matt Forbeck
Patric Backlund
Fredrik Malmberg
Bob Watts
Cees Kwadijk
Stefan Ljunggvist

ART DIRECTOR:
Nils Gulliksson

FORMGIVNING:
Mattias Hedman

OMSLAGS DESIGN:
Jonas Mases

OMSLAGS BILD:
Paul Bonner
Studio Parente: Paolo Parente & Alex Horley

ILLUSTRATIONER:
Studio Parente: Paolo Parente & Alex Horley
Tony Bagge
Paul Bonner

SPELTESTARE:
John Mangold
Chris Beaty
Neal Brabham
Mark Jumonville
Arvid Blomberg
Fredrik Svensson

WEB SITE:
http://www.target.se

E-MAIL:
warzone@target.se

INNEHÅLL


Hedgehog Necromower (#001-269613)



FRÅGOR OCH SVAR

FRÅGA: Påverkas Cybertronic styrkor av gas attacker? Gör Obefläckade Furier det?

SVAR: *Både ja och nej. Chassörer påverkas, men inte kyrassiärer och Eradicator Deathdoider. Detta skulle ha varit i regelboken men var inte det. Obefläckade Furier är immuna mot gas attacker.*

FRÅGA: Man kan köpa Pretorian Stalkers antingen som individer eller som en grupp. Om de köps som en grupp, får de fortfarande använda handlingar som bara är tillåtna för individer?

SVAR: *Ja, det får de. I struktur beskrivningen står det att när man köper stalkers som ett par, räknas dom som en grupp, men de räknas bara som det när du räknar ut hur många individer du får ha i din armé (m.a.o. du kan inte ha fler individer än grupper), inte när det gäller handlingar.*





FRÅGA: Det antyds att man bara får utföra en "använda särskild förmåga" handling per runda. Stämmer det?

SVAR: *Ja, det stämmer. Man får bara utföra en "använda särskild förmåga" handling per runda, precis som med "samling" och "ge order".*

FRÅGA: Gäller kostnaden för granater för en granat eller för en full uppsättning?

SVAR: *Den gäller för en full uppsättning. Annars skulle granater vara ganska oanvändbara på grund av den höga kostnaden.*

FRÅGA: Får specialdesignade individer ha totalt tre särskilda förmågor (som grupper) eller tre förmågor utöver de i enhetsbeskrivningen? Kan Den Mörka Legionen använda reglerna för att specialdesigna grupper och individer? Kan Legionen använda särskild utrustning?

SVAR: *Det råder delade meningar i denna fråga, det rätta svaret är: du kan ha tre särskilda förmågor utöver de i enhetsbeskrivningen. På sida 142 under 'Specialdesignade Grupper' står det: "Om en grupp redan har en specialförmåga, så räknas detta som en av de tre som är tillåtna." - men det gäller bara när man specialdesignar grupper, inte individer. Du får även specialdesigna Mörka Legionen grupper och individer, men du får inte köpa särskild utrustning till dem.*

FRÅGA: Om man får en perfekt träff med ett vapen som avfyrar markörer, tar alla figurer under markören maximal skada ellerär det bara den som markören är centrerad på som drabbas?

SVAR: *Bara den som markören är centrerad på.*

FRÅGA: Skyddar hårt skydd (murar, etc) mot eldkastare?

SVAR: *Som det står i Warzone regelboken på sidan 49:"Skydd stoppar inte den dödliga vågen av hetta.". Detta gäller även hårt skydd.*

FRÅGOR **WARZONE**™ SVAR



FRÅGA: Om en figur som är utrustad med ett lasersikte skjuter med ett tungtvapen, får den då +4 på att träffa och +4 på skada när:
1) Den inte har tagit stöd och skjuter salveld?
2) Den inte har tagit stöd och avfyrar en koncentrerad salva?
3) Den skjuter salveld och har tagit stöd?
4) Den skjuter en koncentrerad salva och har tagit stöd?
SVAR: *1) Nej. 2) Nej. 3) Nej. 4) Ja.*

FRÅGA: Om en soldat som är utrustad med AP-granater använder en handling till att sikta innan han avfyrar/kastar granaten, får han då +4 på att träffa och +4 på skada (eller bara +4 på att träffa som med sprängvapen)?
SVAR: *Han får bara +4 på att träffa.*

FRÅGA: När man spanar efter en gömd figur, finns det några regler för att man måste spana efter den närmsta figuren i en grupp eller att man inte kan spana efter individer som befinner sig inom 9 cm från en grupp?
SVAR: *Det här är en liten regel som inte kom med i Warzone regelboken. När man spanar efter figurer i en grupp, så måste man spana efter den närmsta om inte den närmsta figuren inte är i sådant skydd som gör den svårare att hitta. Om en individ är inom 9 cm från en grupp, så anses den tillhöra gruppen när man spanar efter den.*

FRÅGA: Vem kan strida mot vem? Kan Brödraskaps krigare slåss mot Imperial? Kan de slåss emot Cybertronic? Kan Kartellen strida mot Brödraskapet eller Korporationerna?
SVAR: *Det är upp till dig att bestämma. Om du inte vill spela enligt Mutant Chronicles värld så kan alla kriga mot alla. Om du vill följa Mutant Chronicles så gäller dessa regler: Brödraskaps krigare kan bara kämpa mot Den Mörka Legionen och Cybertronic. Korporationerna kan inte strida mot Kartellen eller Brödraskapet. Kartellen får bara kämpa mot Den Mörka Legionen. Men det finns förstås undantag. Brödraskapet kanske attackerar en korporation därför att man misstänker att det finns kättare där. Styrkor inom Kartellen kanske har förenats för att attackera en annan korporation. Mishima kan slåss mot Mishima på grund av alla klaner inom korporationen. Samma sorts klanfejd kan inträffa i Bauhaus eller Imperial. Och i alla korporationer finns det förrädare, utbrytare som börjat kriga på egen hand. Använd din fantasi.*

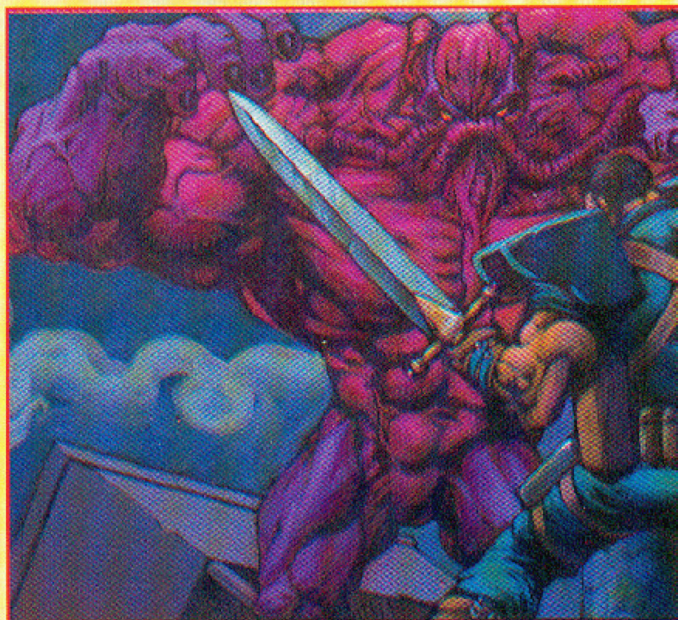
FRÅGA: Låt oss säga att jag har en grupp med Capitol infanteri. Den består av fyra meniga och en sergeant. Om jag börjar med att aktivera en av mina meniga, kan jag då gå utanför orderavståndet så att min sergeant, som jag sedan aktiverar, kan flytta inom orderavstånd, eller måste man göra tvärtom?
SVAR: *Som det står i reglerna, alla figurer måste måste alltid vara inom orderavstånd från deras gruppledare. De får aldrig gå utanför orderavståndet. Du får inte flytta en av de meniga utanför orderavståndet och sedan flytta sergeanten. I detta fall måste du först flytta sergeanten, som får gå utanför orderavstånd, och sedan den meniga infanteristen. Kom ihåg att om en menig är utanför orderavstånd måste han använda alla sina handlingar till att förflytta sig tills han är inom orderavstånd. Gruppledaren får gå utanför orderavstånd men de andra gruppmedlemmarna får inte göra det genom att använda sina egna handlingar. Självklart får någon annan tvinga en figur att flytta utanför orderavstånd, genom att använda en särskildförmåga, rammning, etc.*

FRÅGA: I boken står det att om en enhet har mer än sju man kan den ha två tunga vapen, men sedan står det i exemplet under att om en enhet har minst sju man kan den ha två tunga vapen. Vilket är rätt?
SVAR: *En enhet med minst sju man kan ha två tunga vapen.*

Skicka dina frågor (och brev) till:

Chronicles from the Warzone
TARGET GAMES
Box 4628
116 91 STOCKHOLM

E-mail: warzone@target.se







CYBERTRONIC CHASSÖRER

Chassörerna är Cybertronics bastrupper. De är cyborger med subdermalt pansar och bioniska lemmar som gör dem många gånger starkare än normala människor.


9822


9508


9508




9805

BLOOD BERET SERGEANT




9614

CYBERTRONIC KYRASSIÄR

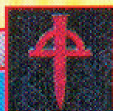
Kyrassiärerna är Cybertronics fruktade robotkrigare. De är obarmhärtiga dödsmaskiner som inte visar någon nåd, inte vet vad rädsla är och som aldrig stannar upp förrän de har förstörts.


9513


9513

ALGEROTH NEKROMUTANTER

Levande fångar förs in i de mekaniska distorsionskamrarna och genom en ohelig process förändras muskelstrukturen hos offren och den genetiska koden programmeras om. Slutresultatet är en soldat med nästan perfekta stridsfärdigheter.

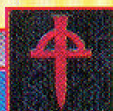



9513

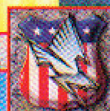
ALGEROTH CENTURION & NEKROMUTANT

Dessa skapelser agerar som kaptener över Algeroths kohorter av ondskefulla varelser.


9834



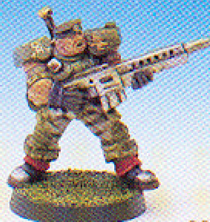

9513



CAPITOL SEA LIONS

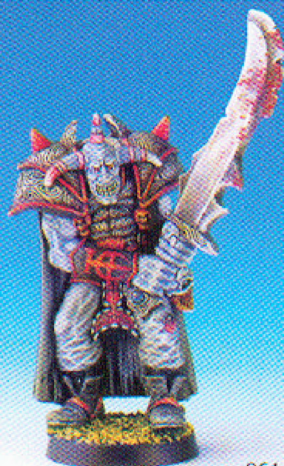
Sea Lions är en elittrupp från den venusianska flottan. Enheten är stationerad på Port Mac Arthur i Graveton-arkipelagen. Soldaterna är särskilt övade och utrustade för djungelstrid.


9816


9818


9509




9611

ALGEROTH NEFARIT ALAKHAI




9833


9832

ALGEROTH NEKROMUTANTER

SKULPTÖRER

Mark Copplestone, Phil Lewis, Kev Adams, och Tim Prow

MÅLARE

Jackie Appleton, Tim Prow, Joakim Ranikko, och Andres Rocabado

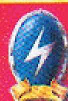



9607

BROTHERHOOD MORTIFIKATORER

Mortifikatorerna är Brödraskapets lönnmördare. Dessa krigare är tränade i alla former av smygande död.


9608



KARTEL AGENTER

Fältagenterna är tåliga individer som ofta är Kartellens första kontakt med olika kättarceller eller de konspirationer som den Mörka Legionen ligger bakom.


9510


9510

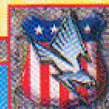

9510




9814

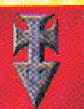

9827

WOLFBANE HJÄLTAR




9817

SEA LION KAPTEN



BRÖDRASKAPETS INKVISITOR

Inkvisitorerna kallas ofta in för att undersöka den Mörka Legionens och kättarnas förehavanden. Som sådana räknas de som några av de mäktigaste och mest fruktade individerna i hela världen.


9836



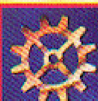
CAPITOL FREE MARINES

Free Marines är den mest berömda av Capitols alla specialtrupper. Styrkan utgörs av hjältemodiga soldater som har vanhedrat sig på något sätt och numera enbart lever för att återupprätta sina namn.


9509


9509


9821





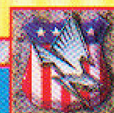
9825

BAUHAUS HJÄLTE



9808

HUSAR SERGEANT





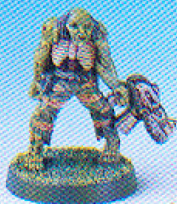
9819

FREE MARINE SERGEANT



VÄLSIGNADE LEGIONÄRER

Demnogonis horder kallas för de välsignade legionärerna, och de är uppfyllda av sjukdom och pest.



9506



9506



9506



9506

VÄLSIGNAD LEGIONÄR





9826

CAPITOL HERO



9830

SERGEANT



NYA FIGUR **WARZONE**™ UTSLÄPP

BRÖDRASKAPS SOLDATER

Soldaterna är ryggraden i Brödraskapets armé. De är vältränade, mångsidiga och lojala.


9835


9512


9512




9815


9507

WOLFBANE COMMANDOS




9813

HÖVDING

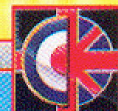



9510

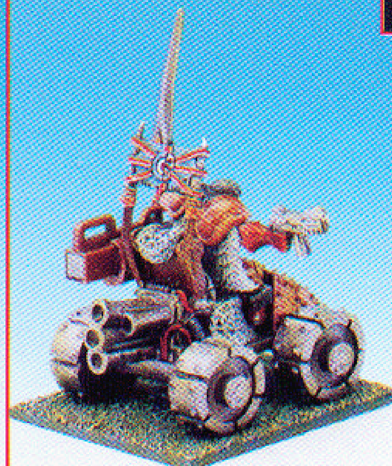
CARTEL AGENT

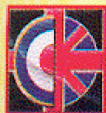
HEDGEHOG NECROMOWER

Den snabba och tungt beväpnade Necromowern är ett otroligt stryktåligt terrängfordon som modifierats för att fungera som vapenbärare.




9613





WOLFBANE COMMANDOS

Wolfbane Commandos är sammansatt av Klansmän som av en eller annan orsak brutit blodsbanden med sina klaner och anslutit sig till "Vargarna".


9507


9507


9507




9823

CYBERTRONIC CHASSÖR


9511

ODÖD LEGIONÄR


9609

ALGEROTH EZOGHOUL

ODÖDA LEGIONÄRER

Legionärstyrkorna är ryggraden i Algeroths legioner. Kropparna har stulits ur de oräkneliga massgravar som ligger utströdda kring solsystemets otaliga slagfält, och ur de gamla begravningsplatserna på de koloniserade världarna.


9511


9511


9511

KARDINAL DOMINIC



Kardinal Dominic är Luna Katedralens Kardinal och är därför Brödraskapets näst mäktigaste person. Han är medlem i Kurian och hoppas på att bli Kardinal själv en dag. Han har ingen aning om att han inte har en chans.

Dominic, känd som Lunas Sheriff, är en gammal man som blivit ökänd på grund av sitt intresse för tortyr. Det finns inget han tycker mer om än att spendera sin tid med att förhöra en riktigt envis ung kättare. Dominic skyr inga medel för att få de svar han önskar. Det finns ingen form av lemlästning eller stympning som är för grotesk för denna man. Faktum är att, ju mer smärta han kan orsaka, desto bättre. Dominics uppträdande är en bitter gammal mans, därför att det är vad han är. Han är känslokall och hjärtlös, och det ända tillfället då glädje skymtar i hans ögon är när han får tillfälle att åsamka andra smärta. Han har ett hett temperament som ofta växlar snabbt och högljutt. Han förväntar sig total underkastelse av sin omgivning, och om han inte får det, så statueras ett obehagligt exempel.

KARDINAL DOMINIC AV LUNA

NS	ES	KR	LS	HA	KP	ST	FF	RF	POÄNG
18	18	19	19	5	4	3	3	28	175

SPECIALREGLER:

- Dominic är en man med enorm mental styrka och omätbar hängivenhet åt sina principer. Han är immun mot panik och flykt.
- Dominic är en mästare av Konsten. Han kan använda alla aspekter av konsten.
- Dominic får använda två handlingar till att använda en särkild förmåga per runda. Men han får inte använda samma formel ur Konsten två gånger under samma runda.
- Dominics heta temperatment och rasande vrede är väl känt under soldaterna som kämpar för honnom. Hans iskalla blick med sitt antydande hot om vedergällning är ofta tillräckligt för att få slöa trupper att bli väldiciplinerade. Om en vänligt sinnad enhet som drabbats av panik eller flykt befinner sig inom 60 cm från Dominic, så kan Dominic använda en handling till att inspirera enheten, effekterna av panik och flykt försvinner då helt. Denna handling lyckas automatiskt, inget slag är nödvändigt.
- Dominics närvaro på slagfältet är tillräckligt för att inspirera alla soldater som tror på ljuset, så alla mänskliga enheter inom 36 cm (alla enheter utom de från Cybertronic) från Dominic får +1 på sina NS- och ES-värden.
- Dominic är ljuset förkroppsligat. Han bär ljusets kraft inom sig; det är en del av hans helighet. för att representera detta, slå en T20 när han utsätts för en Mörk Gåva. Om resultatet är 10 eller mindre så påverkar gåvan helt enkelt inte Dominic.

UTRUSTNING

Kardinal Dominic bär alltid med sig sitt svärd var han än går. Han kallar det Ljusbringaren. Ljusbringaren kån användas för svepanfall. Om Dominic skadar en av Den Mörka Legionens undersåtar, gör svärdet SK 16(x3) i skada; mot fiender som inte är Legionens underhuggare gör svärdet SK 16 i skada. Ljusbringarens kostnad är inräknad i Dominics poängvärde.



STRUKTUR

Kardinal Dominic är en Brödraskaps individ och personlighet. Han är, trots allt, en unik krigare, så som med alla personligheter kan det bara finnas en Kardinal Dominic på slagfältet.

Av Chris Bledsoe, Joseph Goodman and Dave Jones

Personlighets regler:
- Det kan inte finnas mer än en av varje personlighet i spel.
- Du kan inte köpa särskild utrustning eller speciella förmågor till personligheter.

ALGEROTH NEFARIT
ALAKHAI

Alakhai är Algheroths överbefälhavare. Av alla Nefariter under Krigets Apostel är Alakhai den mäktigaste. Från sitt Citadell djupt inne i Venus djungler väver han militära strategier som påverkar hela solsystemet. Hans strategier är sällan mer avancerade än ett bakhåll, obeveklig styrka är hans gebit, ändå är hans planer så perfekt koordinerade och väl genomförda att hans namn är fruktat av mänskliga befälhavare (och hans egna undersåtar) överallt. Sken- och avlednings manövrar förvandlar även de simplaste attacker till briljanta operationer. För att underlätta hans planer har han uppnått avsevärd kunskap om den mörka symmetrin, vilka han använder när han själv deltar i slagfältets njutningar.

Alakhai är över två meter lång. Hans rustning är smitt av förstenade människo själar, dess yta är graverad med runor som berättar om de bestialiska gärningar han begått för att komma över ett sådant pansar. Hans genomborrande ögon avger en eldlik glöd över hans tunna läppar och skarpa tänder, som alltid är synliga genom hans vansinniga leende. Alakhai har alltid med sig Köttslukaren, sitt gigantiska slagsvärd, till slagfälten.



ALAKHAI DEN SLUGE

NS	ES	KR	LS	HA	KP	ST	FF	RF	POÄNG
18	17	17	19	5	5	5	5	29	165

SPECIALREGLER:

- Alakhai är immun mot panik och flykt.
- Alakhai är omgiven av en aura av så ren ondska att han är delvis immun mot Konsten. När Alakhai utsätts för effekter av Konsten, slå en T20. Om resultatet är 10 eller under så har Alakhais aura stött bort besvärjelsen och den har ingen effekt.
- Alakhai är en Algeroth Nefarit. Som alla Algeroth Nefariter får Alakhai ha upp till 10 Mörka Gåvor från Den Mörka symmetri listan eller Algheroth.
- Alakhai får använda två handlingar per runda till att använda en särskild förmåga. En av dessa två handlingar måste användas till en gåva från Den Mörka symmetri listan (inte en av Algeroths gåvor). Alakhai får inte använda samma Mörka Gåva två gånger under samma runda.



- Om Alakhai förlorar en kroppspoäng, slå en T20. Om resultatet är 10 eller under, skakar Alakhai helt enkelt av sig skadan.
- När Alakhai använder en Gåva från Algeroth, lyckas han automatiskt om han inte slår 20.
- Alakhai är en stor figur.

UTRUSTNING:

Alakhai bär alltid med sig Köttslukaren. Detta enorma svärd är så stort att till och med Alakhai måste svinga det med två händer. Köttslukaren gör 16(x3) i skada och kan användas till svepattacker. Kostnaden för Köttslukaren är inräknad i Alakhais poängvärde.

STRUKTUR:

Alakhai räknas som en individ i Den Mörka Legionen. Han är en personlighet. Det får bara finnas en av varje personlighet på samma slagfält, du får alltså bara ha med en Alakhai i din styrka.



ALAKHAIS ÄRKEMAG

VALPURGIUS

Valpurgius är Alakhais mest favoriserade tjänare. Eftersom han är en Nefarit besitter han enorm fysisk styrka, men han föredrar att utveckla sina kunskaper inom den mörka symmetrin. Han utövar sina förmågor i sin härskares tjänst, och smider ändå hela tiden planer för att störta honnom. Detta frambringar ett intstabilt förhållande mellan Alakhai och Valpurgius, eftersom varje gång Valpurgius är framgångsrik så ökar Alakhais makt under Algeroth men samtidigt ökar Valpurgius makt under Alakhai.

Få kan mäta sig med Valpurgius grymhet. Till och med bland Algeroths tjänare utmärker han sig i denna egenskap. Hans illvilliga planer är invecklade och långtgående, för han har sällan bråttom. Han är nöjd med att ta det långsamt och tålamodigt så länge hans mål är inom synhåll, och innan dess, ännu långsammare för att hans mål ska komma inom synhåll.

VALPURGIUS, ALAKHAIS ÄRKEMAGUS

NS	ES	KR	LS	HA	KP	ST	FF	RF	POÄNG
16	13	17	16	5	4	4	5	26	150

SPECILREGLER

• Valpurgius är en Algeroth Nefarit. Som alla Algeroth Nefariter får Valpurgius ha 10 Mörka Gåvor från Algeroths eller Den Mörka symmetrins lista.

• Valpurgius är en Nefarit magus, nästan bokstavligt Den Mörka symmetrin förkroppsligad. Valpurgius har gått så långt att han skapat en egen förvriden version av Kardinalens Ljus. Han har begränsade kunskaper inom konsten som han brukar nästan lika skickligt som Brödraskapets mystiker. För att representera Valpurgius förmåga att använda konsten, slå en t20 och läs av resultatet i nedanstående tabell.

• Valpurgius får använda två handlingar per runda till att använda en särskild förmåga. En av dessa två handlingar måste anvädas till en gåva från Den Mörka symmetri listan (inte en av Algeroths gåvor). Valpurgius får inte använda samma Mörka Gåva två gånger under en runda.

• Valpurgius är immun mot panik och flykt.

• Valpurgius kan använda en Ge Order handling för att förse vilken figur som helst inom 36cm med en Gåva från Den Mörka symmetri listan (ej från Algeroths Gåvor) till rundans slut. Figuren som får ordern måste använda en särskild förmåge handling för att använda förmågan han givits. Om figuren inte har något KR värde, antas KR vara 8; i annat fall använd det KR värde som figuren redan har. Figuren får bara försöka använda en Gåvan per runda. Varje Gåva Valpurgius har får bara användas en gång per runda, m.a.o. både Valpurgius och en beordrad figur får inte använda samma Gåva under samma runda.

• Valpurgius är en stor figur.

T20	RESULTAT
1-5	Valpurgius har på senare tid experimenterat med Kinetikens Aspekt. Under detta slag kan Valpurgius använda besvärjelser från Kinetikens Aspekt som om han vore förenad med Ljuset.
6-10	Som ovan, fast med Förändringens Aspekt.
11-15	Som ovan, fast med Exorcismens Aspekt.
16-20	Som ovan, fast med Mentalismens Aspekt.

UTRUSTNING:

Valpurgius bär alltid en kort lie gjord av en svart, övernaturlig metall. Själva vapnet är inte farligt, det har bara 14 i SV, men det är i sina Mörka Gåvor som Valpurgius finner sin styrka. Vapnets kostnad är redan inräknad i Valpurgius poängvärde.

STRUKTUR:

Valpurgius räknas som en individ pch personlighet i Den Mörka Legionen. Du får aldrig ha fler än en av varje personlighet i spel samtidigt, du får alltså bara ha en Valpurgius figur på varje slagfält.



NYA NÄRSTRIDSREGLER

Av
Chris Bledsoe,
Dave Jones,
och Bill King

Följande är några nya regler för närstrid till Warzone. Det är meningen att dessa nya regler ska göra närstrid ännu mer brutalt och spännande, och vi tycker att de klarar den uppgiften väl. Det är ditt val om du vill använda dessa regler eller de ursprungliga som finns i Warzone regelboken. Om du och din motspelare inte kan komma överens om vilka regler ni ska använda, slå en T20. Spelaren som högst får välja vilka regler som ska användas.

STORMNING

Stormning är en ny handling som får användas av alla trupp typer. En stormande figur rusar mot närmsta synliga fiende figur, den försöker använda vikten i tacklingen för att nedgöra fienden. En Stormnings handling är i princip en kombinerad Förflyttnings och Närstrids handling. Man kan välja att storma den närmsta figuren inom din figurs förflyttnings avstånd. Observera att man inte får mäta avstånd mellan figurerna innan man stormar. När du bestämt dig för att storma med din figur, ta bort alla gömd och vänta markörer och flytta till baskontakt med närmsta fiende. Använd alltid den kortaste vägen till fienden för att mäta stormningens sträcka. När figuren flyttat får den göra en närstridsattack med +2 på NS och SK. Delar av bonusen kommer från den extra kraft som byggs upp när man rusar mot fienden. Det är mycket svårt att storma figurer som står på en sluttning eller kulle, halvera NS och SK bonusen för stormningen.

Om man är gömd när man påbörjar en stormning, så får ens motsåndare inte parera eller utföra en motstormning. Fiende figuren blir totalt överraskad. Denna överraskning är till den attackerandes fördel och ger ytterligare +2 i NS och SK.

Om man använder dessa regler, så är stormning numera det enda sättet man gå in i närstrid på. Man kan inte storma gömda enheter. Om du däremot flyttar sin egen figur i baskontakt med en gömd fiende, så räknas det som om den gömda stormar din figur, och de får utföra en gratis attack.

Om motsåndaren fortfarande lever fortsätter närstriden som vanligt. Man får ingen bonus längre på den första attacken efter man har flyttat in i närstrid. Väntande enheter får storma figurer inom förflyttnings avtsånd. Som med all stormningar får man inte mäta avstånd innan stormningen.

Om du stormar en fiende utom din figurs förflyttnings avstånd, så tas de gömd eller vänta markörer som figuren har bort och figuren förflyttar sig med normal förflyttning mot fiende figuren. Din figur blir förvirrad och dess runda är slut. Den får inte använda fler handlingar under denna runda.

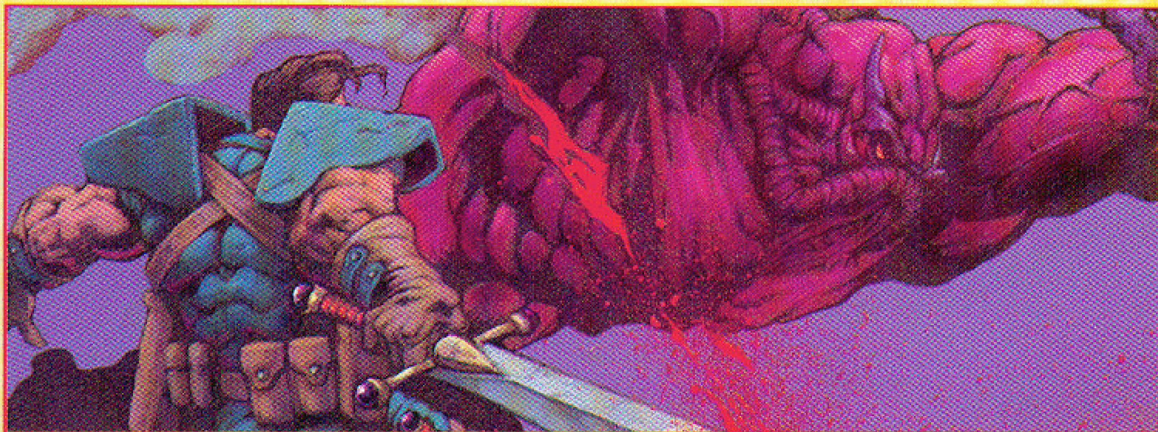
MOTATTACK

En väntande figur kan välja att göra en motattack mot en fiende som stormar den. När din motståndare bestämt sig för att storma, så kan du välja att göra en motattack. Mät avståndet mellan de två figurerna. Förutsatt att de har den nödvändiga förflyttningsförmågan, så möts dom halvägs mellan deras nuvarande positioner. När en stormande figur blir motattackerad, beror resultatet av striden på snabba reflexer ovh reaktionstid. I händelse av en motattack, slår båda spelare en T20 var och lägger till figurens ledarskapsvärde. Figuren som får högst får attackera först. Sedan får den förlorande figuren attackera, om han fortfarande lever. Vanliga stormnings bonusar gäller båda kämparna i en strid som resulterat från en motstormning. Om båda figurerna fortfarande lever efter motstormningen gäller vanliga närstridsregler. Om du har andra väntande figurer än den som blir stormad, så får du inte motstorma med dom. En figur får bara motstorma figuren som stormat den. Du måste vänta tills din fiendes stormande figur utför sina attacker innan du får göra några närstrids handlingar.

PARERA

En figur kan parera med vilket vapen som helst som går att använda i närstrid. Din figur försöker automatiskt att parera/undvika alla närstridsattacker (även de attacker från eldvapen som används i närstrid). Du behöver inte använda en handling för att parera; gör helt enkelt ett parerings slag för varje fiende attack.

För att lyckas med att parera måste du slå lika med eller under halva figurens NS värde (avrundat uppåt). Om slaget lyckas, så har figuren lyckats parera eller duckat undan från slaget, din figur skadas inte av attacken. Om styrkeskillnaden mellan två figurer i närstrid är 3 eller mer, så kan inte den svagare figuren parera den starkare figurens attacker.



AKTUELL



FIGURLISTA

De svenska förpackningarnas nummer börjar med <001-26>

#001-269811

#001-269810

#001-269812

#001-269504

ENHETS FÖRPACKNINGAR
(4 FIGURER PER BLISTER)

9501 Capitol infanterister
9502 Imperial Blood Berets
9503 Bauhaus Husars
9504 Mishima Samuraj
9505 Algeroth odöda legionärer #1
9506 Demnogonis välsignade legionärer
9507 Imperial Wolfbane Commandos
9508 Cybertronic Chasörer
9509 Capitol special styrkor
9510 Cartel special agenter
9511 Algeroth odöda legionärer #2
9512 Brödraskaps soldater
9513 Algeroth Nekromutanter
9514 Ilian Tempelväktare
9515 Muawijhe skrikande legionärer
9516 Brödraskaps elitsoldater
9517 Semai kätterska legionärer

STORA FIGURER
(1 FIGUR PER BLISTER)

9601 Kardinal Dominic
9602 Algeroth nefarit
9603 Valpurgius, ärkemagus och Algeroth nefarit
9604 Algeroth Razid
9605 Algeroth Pretorian Stalker #1
9606 Algeroth Pretorian Stalker #2
9607 Brödraskaps Mortificator #1
9608 Brödraskaps Mortificator #2
9609 Algeroth Ezoghoul
9610 Nefarit av Nepharite
9611 Nefaritfursten Alakhai
9612 Demnogonis Curator
9613 Imperial necromower
9614 Cybertronic Attila III kyrassiär
9615 Demnogonis nefarit
9616 Ilian nefarit
9617 Muawijhe nefarit
9618 Muawijhe Zenitisk Själaslaktare
9619 Rams Air Cavalry
9620 Brödraskaps Mystiker
9621 Brödraskaps Konstens Väktare
9622 Algeroth Obefläckad furie
9623 Semai Nepharite
9624 Semai Callistonisk Inkräktare
9625 Algeroth Bio Gigant
9626 Cybertronic Eradicator Deathdroid
9627 Algeroth Ohelig Karronad
9628 Cybertronic TA6500 Lätt spanings fordon
9629 Brödraskaps dödsängel
9630 Capitol KA-67 Great Grey
9631 Capitol Purple Shark
9632 Algeroth Mercuriansk Maculator
9633 Cybertronic Attila Variant

ENKLA FIGURER
(1 FIGUR PER BLISTER)

9801 Capitol Kapten #1
9802 Capitol infanteri Sergeant
9803 Capitol infanterist med tungt vapen
9804 Imperial Blood Berets Captain
9805 Imperial Blood Berets Sergeant
9806 Imperial Blood Beret med tungt vapen
9807 Bauhaus Husar Kapitan
9808 Bauhaus Husar Sergeant #1
9809 Bauhaus Husar med tungt vapen
9810 Mishima Samuraj ledare
9811 Mishima Samuraj hjälte
9812 Mishima Samuraj med tungt vapen
9813 Imperial Wolfbane Commando hövding
9814 Imperial Wolfbane Commando hjälte
9815 Imperial Wolfbane Commando med tungt vapen
9816 Capitol Sea Lion Sergeant
9817 Capitol Sea Lion hjälte
9818 Capitol Sea Lion med tungt vapen
9819 Capitol Free Marine Sergeant
9820 Capitol Free Marine hjälte
9821 Capitol Free Marine med tungt vapen
9822 Cybertronic Chassör Sergeant
9823 Cybertronic Chassör hjälte
9824 Cybertronic Chassör med tungt vapen
9825 Bauhaus Husar Kapitan
9826 Capitol Kapten #2
9827 Imperial Wolfbane Commando m. hagelgevär
9828 Capitol hjälte
9829 Bauhaus Husar Sergeant #2
9830 Capitol Infanteri Sergeant #2
9831 Imperial Blood Berets Sergeant #2
9832 Algeroth Nekromutant #1
9833 Algeroth Nekromutant #2
9834 Algeroth Centurion
9835 Brödraskaps Sergeant
9836 Brödraskaps Inquisitor
9837 Brödraskaps Trooper w/HW
9838 Ilian Övertempelväktare
9839 Brödraskaps Elit Soldat Sergeant
9840 Brödraskaps Elite Soldat med tungt vapen
9841 Kättare
9842 Brödraskaps helig krigare #1
9843 Brödraskaps helig krigare #2
9844 Brödraskaps helig krigare #3
9845 Brödraskaps helig krigare Sgt.
9846 Brödraskaps Assassin
9847 Brödraskaps Valkyria #1
9848 Brödraskaps Valkyria #2
9849 Brödraskaps Vestal
9850 Brotherhood Inkvisitor Majoris

FÖR MER INFORMATION OM HUR DU KAN FÅ TAG PÅ ETT EXEMPLAR AV WARZONE, KAN DU KONTAKTA:

Target Games AB
Box 4628
116 91 STOCKHOLM

E-post: warzone@target.se. Tyvärr har vi inte möjlighet att svara på frågor per telefon.